EINLEITUNG

EDIT TEXT Texteingabemodus

PREVIEW TEXT zeigt den Text so, wie er beim Druck erscheint

PRINT TEXT Text drucken

SEARCH & REPLACE Suchen und ersetzen

DIRECTORY zeigt Disk-Inhalt und weitere Diskettenfunktionen

SAVE TEXT Speichern des Textes auf Disk, Ramdisk oder Cassette. Speichern als ASCII-File ist sinnvoll wenn der Text mit dem Communications-Programm an einen anderen Computer gesendet werden soll.

ALLGEMEINES

40 Zeichen Modus
- START Schrifthelligkeit
- OPTION Hintergrundfarbe
- SELECT Hintergrundhelligkeit

20 Zeichen Modus
- START Kleinbuchstaben-Helligkeit
- SELECT Inverse Grossbuchst.-Helligkeit
- OPTION Inverse Grossbuchst.-Farbe

START+SELECT Hintergrund Helligkeit
OPTION+START Grossbuchst. Helligkeit
STRT+OPT+SEL Hintergrund Helligkeit

CURSORBEWEGUNG

shft ctrl E	Textende (END)
shft ctrl T	Textanfang (Top)
shft ctrl i	Naechste Textseite
shft ctrl i	letzte Textseite
shft >	Zeilenende
shft <	Zeilenanfang
shft ctrl Ä	Naechstes Wort
shft ctrl ü	letztes Wort
TAB	5 Zeichen weiter

TEXT LOESCHEN

DEL	Loescht Zeichen links vom Cursor
ctrl DEL	Loescht Zeichen unter Cursor
shft DEL	Loescht Zeile unter Cursor (2x druecken)
shft ctrl DEL	Loescht Wort unter Cursor

TEXTBLOECKE

shft ctrl D	Loescht markierten Block

shft ctrl L	Schreibt Block an Cursorstelle
shft Ctrl M	fuegt Block an Curosorstelle ein
shft ctrl N	Anzahl der Worte im Block
shft ctrl O	Alle Zeichen im Block werden Kleinbuchstaben
shft ctrl U	Alle Zeichen im Block werden Grossbuchstaben
ctrl Ä	Blockanfang
ctrl ü	Blockende

EXTRAS

shft 8	Seitennr. in Ueberschrift oder Fusszeile
shft ctrl W	direkt zum abspeichern
shft ctrl S	Zeigt die Tippgeschwindigkeit
shft INV	RETURN als Pfeil und Leerzeichen als Strich an/aus
shft ctrl INV	Nur RETURN als Pfeil an/aus
shft TAB	TABulatur. Wird erst beim Druck ausgefuehrt
ctrl CAPS	Zeichen unter Cursor gross/kleinschrift
INV SPACE	"Bindungsleerzeichen": Worte werden nicht getrennt
shft RET	fuegt 2 Leerzeilen und 5 Leerzeichen ein
ESC	Zum Menu

TEXTVORSCHAU (Preview Text)
Zeigt den Text so, wie er gedruckt wird. Die Scrollgeschwindigkeit kann mit 1-9 eingestellt werden. (1=langsam 9=schnell). Die Geschwindigkeit kann waehrend des scrollens mit den Zahlen geaendert werden. Die Vorschau geht nur, wenn min. 4069 freie Zeichen zur Verfuegung stehen. Das Einstellen der 'Print settings' wird spaeter beschrieben.

AUSDRUCK (Printing Text)

Insert paper prompt	Einzelblatteinzug. Abfrage nach fertiger Seite
Justification	Text wird rechtsbuendig gedruckt
Double height print	Doppelte Hoehe (alles)
Double width print	Breitschrift (alles)
set print code	1=Printer Initialisieren 1-0=Druckercodes (z.B.27,82) mit ctrl 1-0 aufrufen
First page number	Nr. der ersten Seite
Lines per page	Zeilen pro Seite
Characters/Line	Zeichen pro Zeile
Line spacing	Leerzeilen
Left margin	Linker Rand
top margin	Leerzeilen oben
Bottom margin	Leerzeilen unten
Heading offset	Zeile, in die die Ueberschrift kommt
Footing offset	Zeile, in die die Seitennr. kommt

BEFEHLE IM TEXT

Befehle im Text eingegeben durch Druecken der ATARI-Taste, gefolgt von dem entsprechenden anderen Zeichen. 'n' steht fuer eine Zahl.

ZEILENBEFEHLE

LMn Linker Rand
CJ Zeilen werden mittig zentriert (Einzelne Zeile= ctrl C)
LJ Zeilen werden linksbuendig (einzelne Zeile= ctrl L)
FJ Links-und Rechtsbuendig
RJ Zeilen werden rechtsbuendig (einzelne Zeile= ctrl R)

PAPIERBEFEHLE

LLn Zeilenlaenge
CPn Papiervorschub, wenn n Zeilen leer sollen. (sofort= ctrl P)
LSn Anzahl der Leerzeilen zwischen den Zeilen
PLn Seitenlaenge

SEITENBEFEHLE

TMn Leerzeilen oben
BMn Leerzeilen unten
DH Definiere Ueberschrift. Sie muss in invers dem 'DH' folgen
DF Definiere Fussnote. Sie muss in invers dem 'DF' folgen
HOn Zeile, in die die Ueberschrift soll
FOn Zeile, in die die Fussnote soll
PNn aktuelle Seitennr. Wird gedruckt, wenn invers § erscheint
NCn Neues Zeichen fuer Seitennr. Statt § z.B. % (NC%)

ANDERE BEFEHLE

GFD:xxx Laedt und druckt Datei xxx. (xxx darf kein GF enthalten) Textbefehle werden ausgefuehrt
TFD:xxx wie GFD:xxx. Textbefehle werden nicht ausgefuehrt
FLn Laedt und druckt Feld n von einer DATABASE-Datei

MAIL MERGING

Man kann Texte erstellen, in denen nur 'FL'-Befehle erscheinen. Wenn eine entsprechende, mit DATABASE erstellte Datei vorhanden ist, z.B. Adressen, dann kann ein fertiger Brief automatisch mit verschiedenen Adressen versehen werden.

Beispiel: FL1
FL2 (Dein Absender)
An
FL5 (z.B.Herr)

Max 20 verschiedene Felder moeglich. Die Reihenfolge:

1. Edit structure
2. Edit Data
3. Edit oder Print oder Such oder...

Moegliche Feldertypen sind:

ALPHA	fuer Text und Zahlen. Nicht fuer Kalkulationen.
DECIMAL	Nur Zahlen und Punkt. Kalkulationen moeglich
INTEGER	Zahlen ohne Dezimalstellen. Kalkulationen moeglich
DATE	Datumfeld. Eingabe in TT/MM/JJ
FORMULA	Formel(Ergebnis-)Feld. z.B. 1.5*(F3+(F4*SIN(F5)))

EDIT STRUCTURE (Struktur aendern)
Gib hier den Feldnamen, Typ, Laenge und evtl. Formel ein
Mit Pfeile oben/unten wird der Feldtyp geaendert. INTEGER ist nicht fuer Telefonnummern geeignet, da eine Null am Anfang gestrichen wird. Die Feldlaenge fuer INTGR ist zwar 5 aber es koennen spaeter trotzdem laengere Zahlen eingegeben werden.
Achte darauf, dass eine formatierte Disk in der Floppy ist, und waehle das DISK FILE MENU an. Dann waehle CREATE DATABASE und antworte mit 'Y' auf die 'Are you sure'-Frage. Nachdem du die Floppynr. einegegeben hast erscheint die maximale moegliche Anzahl der RECORDS (Datenkarten). Waehle jetzt die Anzahl der Datenkarten, die Du moechtest. Die Anzahl kann bei Bedarf spaeter erhoeht werden. Der Computer erwartet jetzt die Eingabe des Dateinamens mit max 8 Zeichen. ein 'DAT' wird automatisch angehaengt.

DATENEINGABE
In der Kopfzeile erscheint:

USED xxx	Zahl der bearbeiteten Dateikarten
FREE xxx	Zahl der freien Dateikarten
RECORD xxx	Aktuelle Dateikarte

Am unteren Rand des Bildschirms befindet sich die Kommandozeile mit folgenden Optionen:

Use -,-,i,i,ESCape, New,Edit,
Delete, Marker, Print, Goto.

Um eine neue Dateikarte einzugeben muss man zuerst N druecken. Dann kann die Karte ganz normal editiert werden. Ist sie fertig, dann ESC tippen. Eine neue Karte dann wieder mit N beginnen. Wenn kein Feld invers erscheint, so kommt nach dem Druecken von ESC das Database-Menue.

DATEIKARTEN-BEARBEITUNG

Mit den links/rechts-Pfeiltasten kann man in der Datei Blaettern. Fuer schnelleres Blaettern sind folgende Kombinationen benutzbar:

-	Vorherige Dateikarte
-	Naechste Dateikarte
i	Letzte Dateikarte
i	Erste Dateikarte
shft -	10 Dateikarten vor
shft -	10 Dateikarten zurueck
shft i	100 Dateikarten vor
shft i	100 Dateikarten zurueck
ctrl -	zur naechsten markierten Dateikarte
ctrl -	zur vorherigen markierten Dateikarte

Gxx	direkt zur angegebenen Dateikarte
E	Editieren. Beenden mit ESC
D	Dateikarte loeschen. Nummernkorrektur automatisch
M	Markieren. Markierte Dateikarten koennen z.B. als eigene Datei gespeichert oder gedruckt werden.
P	Drucken

DISK FILE MENU

Create Database	Schreibt neudefinierte Databasestruktur auf Disk
Open Database	Liest eine Datei von Disk
Close Database	Traegt alle Aenderungen in die Datei ein
Directory	Disketteninhalt
Load Disc Utili	Laedt ein Programm zum kopieren, verbinden und erweitern einer Datei Man hat dann 7 Moeglichkeiten:

Copy Database	kopiert die Datei
Copy marked records	kopiert nur markierte Dateien
Extend Datbase	Erweitert nachtraeglich die moegliche Dateikartenanzahl. die maximale Anzahl ist nur begrenzt durch freie Sektoren auf Disk
Merge Database	Zwei Dateien koennen verbunden werden, wenn genug Platz auf der Disk ist
Directory	Disk-Inhalt
Load Database	Wieder zuruck zur Datei
Mini Office II menu	Zum Hauptmenue
Database Menu	Zum Database menu

DRUCKEN

Print all records	Ausdruck aller definierten Dateien
Print marked records	Druckt nur markierte Dateien
Select Fields	Auswahl, welche Felder oder Teile von Feldern gedruckt werden sollen. Nach Auswahl des Feldes, und druecken von RETURN geht der Cursor zur rechten Seite. Die Nummer in dieser Zeile kann dann justiert werden auf die maximale Laenge des Teils des Feldes der gedruckt werden soll.
Horizontal/vertikal	H druckt Dateien ueber ganze Seite V nur untereinander
Titles	Ja druckt Felder und Titel, Nein nur Felder
Pause between record	Bei YES wartet Drucker auf RETURN bevor er naechste Datei druckt
Form feed after reco	Nur noetig bei der Vertikaloption. Ja druckt jede Datei auf eine eigene Seite
Printer type	Schaltet zwischen Drucker und Bildschirm
Lines per page	Einstellen der Zeilen pro Seite
Printer Codes	4 Kombinationen zu je 5 Zahlen an Drucker senden
Database menu	fuehrt zum Hauptmenu

DATEN SUCHEN

SEARCH ALL RECORDS

Bringt dich in ein Menu, in welchem No, Title und Type invertiert sind. Mit Pfeilen oben/unten kann das Suchfeld gewaehlt werden. Nach RETURN wird Operator invers. Folgende stehen zur Auswahl:

= Sucht nur nach dem eingegebenen String
<> Sucht nach allem was nicht wie der Suchstring ist
> sucht alles was groesser als Suchstring ist. zB String >D. EFGH etc ist groesser, oder String >4.5678 ist groesser
< sucht alles was kleiner ist
>= sucht alles was groesser oder gleich ist
<= sucht alles was kleiner oder gleich ist

Nach Auswahl des Operators RETURN druecken. Wenn in einem Alpha-Feld gesucht werden soll, erscheint: CASE DEPENDENT? Wenn Du mit 'N' antwortest, wird Gross/Kleinschrift ignoriert. D.h. Suchstring=Muell findet auch MUELL, muell oder mUELL. 'Y' findet dann nur Muell.

Dann schliesslich wird der Suchstring eingegeben. Dabei sind Wildcards moeglich. D.h. ? ersetzt einen Buchstaben, und * ersetzt mehrere. Z.B. M?N findet MEN, MAN, MIN etc. IN* findet INGO, IN, INVERS etc.

Nach Beantworten aller Fragen erscheint eine zweite Suchbox um ein zweites Suchkriterium einzugeben. Insgesamt gibt es 4 Suchfelder. Willst Du jedoch kein zweites oder drittes Kriterium eingeben, dann ESC druecken. Es folgen dann noch zwei Sicherheitsabfragen, und die Suche beginnt.

SEARCH MARKED REC	Genau wie 'search all records', sucht aber nur markierte Dateien
MARK	Markiere bei Suche alle gefundenen Dateien
UNMARK	Loescht Markierungen wenn passende Datei gefunden
PRINT	Schickt gefundene Dateien zum Drucker
VIEW	Schickt gefundene Dateien zum Bildschirm
DELETE	Loescht ALLE gefundenen Dateien !
SELECTIVE MATCHIN	Bei YES kommt nach einer gefundenen Datei die Frage, ob Datei passt. Speziell bei Wildcard-Suche
DATABASE MENU	Zurueck zum Datamenu

SORT DATA
Hiermit koennen die Daten neu sortiert werden. Der Bildschirm zeigt drei Teile:
Field numbers, Field titles und Order.

ORDER	Die Felder in der Reihenfolge eingeben, nach der sie sortiert werden sollen. Datumfelder werden zuerst nach Jahren sortiert
ESC	Zurueck zum Menu
A	sortiert von A-Z und Zahlen aufwaerts
D	sortiert von Z-A und Zahlen abwaerts
C	loescht ein versehentlich eingegebenes Feld
S	Startet das Sortieren. Ein Countdown laeuft solange

CALCULATE
Diese Option gestattet es, Kalkulationen mit Integer oder Dezimal-Feldern durchzufuehren.

TOTAL ALL RECORD	Zeigt die Summe aller Felder in den Dateien an.
TOTAL MARKED REC	zeigt die Summe aller markierten Felder an
ALTER ALL RECORD	Hier koennen Werte geaendert werden. Feld mit oben/unten Pfeiltasten aussuchen, und mit RETURN bestaetigen
ALTER MARKED REC	wie Alter all records

EDIT STRUCTURE
Hier erfaehrt man noch naeheres ueber Formelfelder

+ Addieren
- Abziehen
* Malnehmen
/ Teilen
COS(n) Cosinus von n
DEG(n) Convertiert von Bogenmass auf Grad
LN(n) Natuerlicher Logarithmus von n
LOG(n) Logarithmus von n auf der Basis 10
PI Gitb den Wert von PI
RAD(n) Convertiert von Grad auf Bogenmass
SIN(n) Sinus von n
SQR(n) Quadratwurzel von n
TAN(n) Tangens von n

Wenn Du eine Dateistruktur editierst, dann waehle FORM als Feldtyp, und gib die gewuenschte Formel ein. Danach wirst Du gefragt, ob Ergebnis Dezimal oder Integer sein soll. Beachte, das nur die ersten 6 Zeichen einer Formel auf dem Bildschirm erscheinen, obwohl die Formel bis zu 39 Zeichen enthalten kann.

CLEAR ALL MARKERS
Loescht alle Markierungen auf den Dateikarten

TOGGLE MARKERS
Alle unmarkierten Karten werden markiert, bei allen Markierten Karten wird die Markierung geloescht

ALLGEMEINES
In den Submenues bringt ESC nicht zum Hauptmenu, sondern zum Submenue
Eine Datei muss IMMER erst geschlossen werden, bevor Du DATABASE verlaesst. Also auf keinen Fall den Computer ausschalten solange eine Datei geoeffnet ist.
Niemals RESET waehrend des Sortierens Druecken, oder die Datei ist im Eimer!
Niemals eine offene Datei auf Disk Loeschen, Renamen oder Sichern (Lock).

EINLEITUNG

Mit dem Graphics-Modul koennen Daten auf einfache Weise besser verstaendlich gemacht werden, indem sie als Bloecke, Linien oder 'Tortengraphic' dargestellt werden. Man kann das Modul auf zwei Arten benutzen: Einmal koennen die Daten von Hand eingegeben werden, andererseits ist es moeglich die auf Disk gespeicherten Daten des SPREADSHEET-Moduls zu uebernehmen.

Jedes Datenset kann bis zu 20 Werte enthalten, und bis zu drei verschiedene Set kann man gleichzeitig darstellen.

HAUTPMENU

BAR GRAPH	Stellt die Daten in Form von Bloecken dar, die unterschiedlich lang sind. Je hoeher der Block, desto groesser der Wert.
LINE GRAPH	Hier werden die Werte als Punkte geplottet, die dann mit einer Linie verbunden werden koennen.
PIE CHART	Die 'runde' Darstellung. Der komplette Kreis repraesentiert alle Werte; einzelne Daten sind 'Stuecke des Kuchens'
EDIT DATA	Hier sollen die Daten von Hand eingegeben werden
LOAD DATA	Erlaubt Dir, Daten vom Spreadsheet oder Graphics-Modul zu laden
SAVE DATA	Daten speichern. (3 verschiedene Datensets werden als 3 Datenfiles gespeichert)
DIRECTORY	Disk Inhaltsverzeichnis und div. Disk Zugriffsmoeglichkeiten
MO II MENU	Zurueck zum Hauptmenu

EDIT DATA

Auf dem Bildschirm oben erscheint:

Number of items:20 Dataset #01

Number of items kann eine Zahl zwischen 2 und 20 sein, und gibt damit die Anzahl der Daten wieder, mit der Du gerade arbeitest. Auf dem Graphics-Schirm wird genau diese Anzahl Punkte geplottet. Sollten mehr Daten vorhanden sein, so sind diese nicht verloren; sie werden nur nicht angezeigt. Willst Du diese wieder mitplotten, so muss nur die Anzahl wieder geaendert werden.

Dataset #01 zeigt an, welchen der drei moeglichen Sets Du gerade vor Dir hast.

Am unteren Rand des Schirms siehst Du:

Edit, Print, Copy labels, No of items
1, 2, 3, Zero data, ESCape to Quit

1-3 Zeigt den Datenset, der bearbeitet werden soll

E Editiere Daten. In der ersten Zeile kann ein Name (Label) eingegeben werden, mit bis zu 5 Zeichen. Nach RETURN springt

der Cursor in die naechste Reihe mit Namen 'Grp'. Alle Daten mit der gleichen Gruppennr. werden gleich behandelt. Gilt aber nur fuer Pie Charts. Die Gruppennr. werden automatisch auf alle drei Datensaetze uebertragen. Noch einmal RETURN und der Cursor springt in die Data-Spalte. Hier kann dann eine beliebige Zahl eingetragen werden. Wieder RETURN und in der naechsten Zeile genauso weitermachen. Wenn Du damit fertig bist, bringt dich ESC zu den Optionen am unteren Rand.

P Druckt den aktuellen Datensatz aus
C Kopiert die Labels auf einen anderen Datensatz
N Aendert Anzahl der zu plottenden Werte
Z Alle Werve auf Null setzen.

ESC zum Graphics-Menue

LOAD / SAVE DATA

LOAD DATA: Hier kommt die Frage in welchen Datensatz eingeladen werden soll: Data Set 1, 2, or 3? Dann: Filename? D1: Einfach den Namen der zu ladenden Datei eingeben. Mit RETURN geht die Post ab.
SAVE DATA: Wie bei Load Data

BAR GRAPH (BLOCK GRAPHIC)

Hiermit kommst Du zum Graphics-Bildschirm, auf dem rechts vier Icons zu sehen sind. Mit den Pfeiltasten oben/unten und RETURN sind diese anzuwaehlen.

BLOECKE Waehle dieses und die Graphic baut sich auf
OPTION Bringt dich zum Kurven Untermenu wo 5 Moeglichkeiten zur Auswahl stehen:
DATA Anzahl der Datensets, die geplottet werden sollen Wartet auf eine Zahl zwischen 1-3, danach die Abfrage, welche Reihenfolge gueltig sein soll
RASTER ON/OFF Hintergrundraster ein/ausschalten
LINEAL Entweder Handeingabe der max.-und min. Werte der Scala oder AUTOmatische Scalierung
BLOECKE Umschalten zwischen nebeneinander oder uebereinander Darstellung der Bloecke
3D Bloecke 3-Dimensional oder 2-Dimensional zeigen
TV-SET Hierzu kommen wir spaeter
TEXT Hiermit kann Text auf die Graphic gelegt werden. Text im Fenster schreiben, nach RETURN mit den Pfeiltasten auf der Graphic verschieben. Ctrl-Pfeile verschiebt langsamer Wenn er an der richtigen Stelle ist , mit RETURN absetzen oder mit ESC loeschen wenn er falsch war

ESC bringt dich wieder ins Hauptmenu, wenn du fertig bist.

LINE GRAPH (KURVEN GRAPHIC)

Auch hier erscheinen rechts wieder vier Icons.

KURVEN Nach Anwahl dieses Icons baut sich die Graphic auf

OPTION Bringt ins gleiche Auswahlmenu wie bei Block-Graphic
Ausnahmen: Line with points (Linie mit Punkten). Bei
ON werden die Punkte mit Linien verbunden, bei OFF nicht
KURVE schaltet zwischen normaler und aufsteigender
Kurve. D.h. die sich anhaeufende Summe der einzelnen
Werte. Z.B. die Werte 3,6,8 ergeben 3,9(3+6) und 17(3+6+8)

TV-SET Wird spaeter besprochen

TEXT Texteingabe wie bei Blockgraphic

PIE CHART (TORTENGRAPHIC)

Wieder erscheinen rechts vier Icons

TORTE Startet die Graphic. Doch erst die Frage, welcher Set
geplottet werden soll (1,2 oder 3)

OPTION Bringt in folgendes Untermenue
TORTE Vier verschiedene Torten sind moeglich:
1.Volle Torte 2.Alle Tortenteile vom Mittelpunkt
entfernt 3.Einzelabfrage, welche(s) Tortenteil
sich abheben soll.
4.Laesst die als Gruppen (Grp) gewaehlten
Teile sich zusammen abheben
FUELLART Mit RETURN zwischen drei Arten waehlen:
Normal, Select und Define. Normal fuellt die
Torte mit vorgegebenen Streifen, Select laesst dich die
Fuellstreifen auswaehlen, und Define benutzt
die mit Select ausgesuchten Fuellmuster
+/- Entweder positive oder negative Werte plotten.
Negative koennen nicht dargestellt werden, deshalb
werden sie bei - Anwahl als positive gezeigt.
SCHLUESSEL Druckt ein Tortenteil bei ON, und zentriert
es bei OFF

TV-SET Wird spaeter erklaert

TEXT Text ins Bild wie bei Blockgraphic

DIE FERNSEH-OPTION

LOAD Kann ein Graphic-Bild von Disk laden

SAVE Kann die Graphic-Kurven auf Disk speichern. Sie werden auf
62 Sektoren abgelegt, und koennen so von diversen
Malprogrammen wieder geladen werden

DRUCKER Druckt den Bidschirm aus. Zwei Drucker sind moeglich: ATARI

oder EPSON-kompatible. Auch ist es moeglich auf Disk zu drucken, und das File z.B. vom Wordprocessor als Bild in den Text zu bringen !! (Transfer File)

PINSEL Kann die Bildschirmfarben aendern. START=Hintergrundfarbe vor. SHIFT+START Hintergrund rueckwaerts. Das gleiche gilt fuer SELECT und die Helligkeit

EINLEITUNG

Der Gebrauch des Spreadsheets kann in vier Stationen aufgeteilt werden:

1. Planung des Layouts (der Darstellung)
2. Eingabe der Labels (Namen) und Formeln
3. Eingabe der Daten
4. Herstellung der Ausgabe

Das problematischste dabei ist die Planung des Layouts. Die Zeit, die hier 'verschwendet' wird, bedeutet Zeitersparnis in der Zukunft. Wenn das Spreadsheet einmal erstellt ist, ist es vergleichsweise einfach die notwendigen Daten einzugeben, und noch einfacher, sie den Notwendigkeiten anzupassen. Obwohl es moeglich ist, die Struktur des Spreadsheets spaeter zu aendern, ist es besser sie gleich beim ersten Mal richtig zu machen.

SPREADSHEET MENU

EDIT SPREADSHEET	Eingabe oder Aenderung der Daten, Namen und Formeln
LOAD SPREADSHEET	Liest fertiges Spreadsheet von Disk
SAVE SPREADSHEET	Speichert Spreadsheet auf Disk
SAVE GRAPHICS DATA	Speichert Daten so auf Disk, dass sie mit dem Graphics Modul weiterbearbeitet werden koennen
PRINT SPREADSHEET	Druckt aus
LIST FORMULAE	Druckt eine Liste der benutzten Formeln auf Bildschirm oder Drucker
NEW SPREADSHEET	Eingabe der Parameter fuer ein neues Spreadsheet
ALTER SCREEN DISPLAY	waehlt aus wie das Spreadsheet praesentiert wird
DIRECTORY	Diskinhalt und verschiedene Zugriffsmoeglichkeiten
MINI OFFICE MENU	Der einzige Weg aus dem Spreadsheet raus

EDIT SPREADSHEET

Nach Anwahl dieser Option kannst du sofort mit der Eingabe der Daten beginnen, oder den Inhalt der Zellen aendern. Eine der Zellen ist invers, und kennzeichnet die 'aktive' Zelle, bei der mit Eingabe begonnen wird. Der Inhalt dieser Zelle wird in der Kopfzeile des Bildschirms angezeigt. Um zu einer anderen Zelle zu wechseln sind die Pfeiltasten zusammen mit CONTROL zu benutzen. ESC bringt immer ins Spreadsheet menu.

CTRL H Liste der Befehle

HELP Liste der Befehle

SHFT A Automatische Cursorbewegung. Bei Beginn der Eingabe ist diese Funktion ausgeschaltet. Mit CTRL A wird eine der Zellen neben der aktuellen im oberen Fenster gezeigt. Noch mal CTRL A zeigt eine andere. Wenn spaeter editiert wird, geht der Cursor automatisch in die hier eingestellte Richtung

CTRL A Schaltet automatische Kalkulation ein: Jedesmal, wenn in eine Zelle ein Wert eingegeben wird, werden alle anderen automatisch entsprechend geaendert.

CTRL C Laesst dich das Ergebnis einer Berechnung automatisch in eine Zelle legen. D.h. wenn Du die Summe von 32,26 und 15 in Zelle C3 haben willst, dann drueck CTRL C gib ein 32+26+15 und drueck RETURN. Die Summe (73) wird danach in C3 sein.

CTRL D Loescht die Zeile oder Spalte in der sich der Cursor befindet

CTRL E Bei Beantwortung der Abfrage mit 'Y' wird der Zelleninhalt geloescht, vorausgesetzt er ist nicht gesichert.

CTRL F Formeleingabe. Z.B.B9=B3+B4 addiert den Inhalt von B3 und B4 und bringt die Summe in B9. Beachte, das nur das Ergebnis in B9 liegt; die Formel ist oben im Fenster zu sehen. Folgende Operanden koennen benutzt werden:

()	Klammern
+	Addieren
-	Abziehen
*	Multiplizieren
/	Teilen
#	Total: G16=G2#G9 bringt die Summe aller Zellen von G2 bis G9 in Zelle G16
>AÜ	Groesste im Bereich. G16=AG2G9Ü bringt den groessten Zelleninhalt zwischen G2 und G9 inclusive in G16
<AÜ	Kleinste im Bereich
COS(n)	Gibt den Cosinus von n
DEG(n)	Convertiert vom Bogenmass auf Grad
LN(n)	Natuerlicher Logarithmus von n
LOG(n)	Logarithmus von n auf der Basis 10
PI	Gibt den Wert von PI
RAD(n)	Schaltet von Grad auf Bogenmass
SIN(n)	Sinus von n (n im Bogenmass)
SQR(n)	Quadratwurzel von n
TAN(n)	Tagens von n (n im Bogenmass)

CTRL G Geh nach Zelle. Auf Frage gib Zellenkennung (z.B.D8) ein, dann drueck RETURN.

CTRL I Fuegt eine neue Zeile oder Spalte an der Cursorstelle in das Spreadsheet ein.

SHFT J Aendert die Buendigkeit in der aktiven Zelle. Frage nach links oder rechts.

CTRL K Bringt den Zelleninhalt in die Editierzeile. Die gesamte Formel ist dann besser zu aendern

CTRL L Sichert den Zelleninhalt. Er kann nicht mehr geaendert werden bis er entsichert wird.

SHFT L Entsichert den Zelleninhalt

CTRL P Aendert die dezimalen Stellen in der aktiven Zeile

SHFT P Aendert die Anzahl der dezimalen Stellen in der Spalte, in der sich der Cursor befindet

CTRL R Erlaubt Dir, den gerade ueberschriebenen Wert oder Formel einer Zelle wieder zurueckzuholen (UNDO-Funktion)

SHFT R Moeglichkeit, eine Zelle zu vervielfachen. Geh auf die Zelle, die Du noch woanders haben willst, und drueck SHFT R dann fuehre den Cursor auf die Zelle, die den Inhalt erhalten soll und drueck RETURN.
Formeln koennen auf drei verschiedene Arten kopiert werden: Relativ, Absolut und eine Mischung aus beidem
ABSOLUTE Kopie: Die Formel wird genauso kopiert, wie sie in der Quellzeile steht. Heisst die Formel z.B. A1+B1, und kommt aus Zelle C1, dann wird in C2 auch A1+B1 stehen. Cursor auf alte Zeile bringen, SHFT R druecken. Dann auf die neue Zeile fahren, und die ATARI-Taste druecken.
RELATIVE Kopie: Soll die gleiche Formel von C1 nach C2 kopiert werden, dann wird in C2 folgendes sein: A2+B2. Also die Zeilen oder Spaltennr. werden entsprechend der neuen Zelle angepasst. Kopie wie bei Absolut.
MIXED Kopie: Cursor auf die zu kopierende Zelle legen, RETURN druecken. Dann kommt eine Abfrage nach A(bsolut) oder R(elativ) fuer jedes Teil der Formel.

CTRL T Erlaubt Dir, mehr Text in die Zelle einzugeben, als die Zelle breit ist. Gut fuer Erklaerungen.

CTRL U Bringt die Zelle auf den neuesten Stand und zeigt das Ergebnis. Das kann u.U. einige Sekunden dauern.

CTRL W Aendern der Breite der Spalte in der die Zelle ist.

CTRL X Sichert eine ganze Zeile

SHFT X Entsichert ganze Zeile

CTRL Y Sichert ganze Spalte

SHFT Y Entsichert ganze Spalte

CTRL Z Loescht den Inhalt aller Zellen. VORSICHT!!

START Aendert Text-Helligkeit

SELECT Aendert Hintergrundfarbe des Spreadsheets

OPTION Aendert Hintergrundfarbe auf dem Kopf der Anzeige

ESCape Verlaesst EDIT SPREADSHEET und bringt ins Spreadsheet Hauptmenu. Die Daten gehen nicht verloren !

NEW SPREADSHEET

Dieses Menu kann jederzeit aufgerufen werden. Es zerstoert allerdings ein vorhandenes Spreadsheet und alle darin enthaltenen Daten. Wenn das

Menu erscheint, und die Sicherheitsabfrage mit 'Y' beantwortet ist, kommt man in ein neues Menu. Hier kannst Du die Basisparameter des Spreadsheets bestimmen. Mit den oben/unten Pfeiltasten die entsprechende Zeile anwaehlen, die neue Zahl eingeben und RETURN druecken. Hierbei daran denken, dass ein Dezimalpunkt eine Stelle braucht. Ebenso z.B. ein Minus- oder Pluszeichen.

ALTERING THE DISPLAY

Hier ist das Format des Spreadsheets zu aendern, ohne dass dabei Daten verloren gehen. Die Aenderungen betreffen das ganze Spreadsheet, also auch hier: Vorsichtig !

COLUMN WIDTH Aendern der Spaltenbreite. (1-18 Zeichen). Daten gehen nicht verloren, auch wenn die Formel vorher breiter war.

DECIMAL PLACES Anzahl der Dezimalstellen in jeder Zelle. Dies betrifft aber nur den sichtbaren Teil; in der Kalkulation wird der ganze Wert benutzt.

LEFT JUSTIFY Links- oder Rechtsbuendige Darstellung. Steht normal auf NO (fuer Rechtsbuendig). RETURN schaltet auf linksbuendig

SINGLE SPACING Soll zwischen die Zeilen eine Leerzeile ? Normal auf YES, also ohne Leerzeile. RETURN schaltet hin und her

MINUS SIGN Schaltet zwischen - und (). Ja=- und NO=().

FIXED TITLES Sorgt dafuer, dass Zeile A und Spalte 1 immer auf dem Bildschirm bleiben, egal, welche Zellen sonst gezeigt werden.

PRINTING THE SPREADSHEET

SPREADSHEET MENU Bringt ins Menu zurueck

HEADINGS Fragt, ob Zeile A-z oder Spalte 1-99 mitgedruckt werden soll. Schaltet zwischen YES und NO

WIDTH OF PAPER Setzt die maximale Laenge der Zeile (in Zeichen). Normal=80

PRINTER CODES Hier koennen Drucker-Steuerzeichen am Anfang des Dokuments gesendet werden.

PRINT WHOLE SPREADSHEET Druckt das ganze Spreadsheet. Wenn es zu breit fuer ein Blatt Papier ist, wird es in Abschnitten gedruckt

PRINT PART SPREADSHEET Die zu druckenden Spalten/Zeilen koennen ausgesucht werden. Bei der Abfrage nach den Zeilen sollten die Zahlen getrennt werden durch + (und) oder # (bis). Z.B. 1+6#8 druckt Zeile 1 und alle Zeilen von 6 bis 8 inclusive. Bei den Spalten ist es ebenso.

SAVE GRAPHICS DATA

Die Daten vom Spreadsheet werden so auf Disk gespeichert, dass sie auch von Graphics-Programm gelesen werden koennen. Ein Buendel von 20 Zellen

einer Spalte oder Zeile koennen gespeichert werden. Drei davon kann das Graphic-Programm einlesen.
Das Programm fragt vor dem Speichern noch welche Zeile (R) oder Spalte (C). Dann will es wissen in welcher Zeile die Titel/Namen sind, und wo die Daten zu finden sind. Alle Elemente der ausgesuchten Spalte/Zeile werden einzeln gezeigt zum aussuchen. RETURN speichern dann die Daten ab, nicht ohne vorher noch nach einem Dateinamen zu fragen.

EINLEITUNG

Mit dem Label Printer koennen Aufkleber gedruckt werden, wobei man z.B. auch Datensaetze aus dem Database Programm verwenden kann.

LABEL PRINTER MENU

EDIT FORMAT hat zwei Funktionen. Eingabe des Labeltextes von Hand, oder Laden des Textes aus einem Datensatz oder eine Kombination aus beidem. Und zweitens wird das Ausgabeformat bestimmt.

SAVE FORMAT Speichern des Labels und der Formatdaten auf Disk

LOAD FORMAT Laden von Disk

OPEN DATA FILE Laedt eine Databasedatei von Disk

PRINT LABELS Bringt ins Print Label Menu, wo man die Anzahl der zu druckenden Labels eingibt, Drucker-Steuerzeichen sendet, und den Drucker probelaufen lassen kann.

FIELD PRINT FORMATS Bestimmen, wie eine Database-Datei gedruckt wird.

CLEAR FORMAT Loescht das aktuelle Label und schliesst eine eventuell noch offene Database-Datei

DIRECTORY Zeigt den Disk-Inhalt und bietet weitere Disk-Funktionen

MINI OFFICE II MENU Zurueck ins Mini Office Hauptmenu

FORMATTING LABELS

Hier ist zu beachten, dass ein nachtraegliches Aendern der Labelgroesse den vorhandenen Labeltext loescht ! Deshalb sollten alle Werte, die die Groesse des Labels betreffen als erstes eingestellt sein.

EDIT LABEL Bringt in den Editiermodus. Wenn das Label nicht groesser ist als der Bildschirm, erscheint ein Kasten, in dem geschrieben wird. Sollte das Label groesser sein, ist der groesstmoegliche Ausschnitt sichtbar. Auf dem Schirm mit den Pfeiltasten herumfahren und an beliebiger Stelle den Text eingeben. Wenn an einen bestimmten Platz ein Database-Feld soll, dann einfach die Nummer des Feldes in invers hinschreiben. Der Editiermodus kann mit ESC verlassen werden.

NUMBER OF LABELS ACROSS THE PAGE Wieviel Labels nebeneinander sollen

PAGE WIDTH Wieviele Zeichen in eine Zeile sollen

LABEL DEPTH Maximale Anzahl von Zeilen, die auf das Label passen.

TAB Anfang der Labels die nebeneinander sind.

PRINTING LABELS

PRINT LABELS Druckt die Label. Nach der ersten Reihe wird angezeigt, wieviele Label noch zu drucken sind

NUMBER OF LABELS Zeigt die Anzahl der zu druckenden Label. Wenn keine Database-Datei geoeffnet ist, musst Du die Anzahl eingeben. Ist

eins geoeffnet, so werden soviele Labels gedruckt, wie Felder vorhanden sind. Sollen mehr Label pro Feld gedruckt werden, dann kann das geaendert werden, indem die 2,3 oder mehrfache Anzahl der Label angegeben wird.

TEST PRINT Hier kann man ueberpruefen, ob alle Werte korrekt sind. Es werden zwei Reihen von Labels gedruckt. X repraesentiert Buchstaben, 9 eine Zahl und 99/99/99 ein Datum.

SET PRINTER CODES Eingabe der speziellen Druckersteuerzeichen. Aufruf im Label mit SHFT CTRL und einer Zahl (z.B. SHFT CTRL 8)

FIELD PRINT FORMATS

Bevor dieses angewaehlt wird, muss eine Database-Datei geoeffnet sein. Zwei Dinge kann man aendern: Feld Laenge und Format. Die Feld Laenge kann eine Zahl sein zwischen 1 und der Anzahl die Du im Database angegeben hast. Wenn Du RETURN ueber irgendetwas in der Format-Spalte drueckst, hast Du die Auswahl zwischen Left justify (linksbuendig), Right justify (rechtsbuendig), Centre justify (mittig) und No space (in der Datei vorhandene Leerzeichen werden nicht gedruckt). Mit ESCape kann man diese Option verlassen.

EINLEITUNG

Das Communication-Modul ermoeglicht die Verbindung zweier Computer. Am haeufigsten ist die Verbindung sicher via Telefon. Wenn also ein Modem oder Akustikkoppler vorhanden ist, dann uebernimmt Mini Office die restliche Arbeit. Normalerweise sollte dieses Programm benutzt werden mit einem seriellen Modem in Port 1 des ATARI 850 Interface. Es kann aber auch mit dem DataTari RS232 Interfacekabel von Miracle Technology verwendet werden.

Ist ein anderer Typ eines Interfaces vorhanden, das sich selbst im Operating System installieren kann, dann sollte das gemacht werden, bevor Mini Office II geladen wird. Die Software prueft selbstaendig, welcher der drei Typen angeschlossen ist und handelt entsprechend.

Im Hauptmenu werden die meistbenutzten(?) Protokolle angeboten. Es sind die von Microlink/Telecom Gold. Ausserdem koennen 'Do it Yourself' Protokolle gemacht werden. Es ist zunaechst so eingestellt wie Microlink/Telecom Gold (300/300), kann dann aber wie gewuenscht geaendert und auf Disk gespeichert werden.

Im ersten Menu sind folgende Optionen:

MICROLINK/TELECOM GOLD (300/300)
MICROLINK/TELECOM GOLD (1200/1200)
CUSTOMISED PROTOCOLS
EDIT MACRO KEYS
MINI OFFICE II MENU

Jede Option bringt in das naechste Menu:

COMMUNICATE fuehrt direkt zum Online-Bildschirm (Chat mode)
BUFFER OPTIONS Entscheidet, wohin die empfangenen Daten gespeichert werden sollen.
PROTOCOL OPTIONS Wenn Du ein nicht-standartisiertes Protokoll willst
DISPLAY OPTIONS Wahl ueber die Praesentation der Daten
COMMUNICATIONS MENU zurueck zum letzten Menu

EDIT MACRO KEYS

Es sind 10 Macro-Keys frei belegbar und vom Communication Bildschirm aufrufbar durch druecken von SHFT CTRL und einer Zahl zwischen 0 und 9. Wenn ein Macro-key laeuft, wird START, SELECT und OPTION ignoriert, jede andere Taste unterbricht die Macro-key Funktion.

Zunaechst die Frage welcher Macro-key definiert werden soll. Einige Tasten sind bereits belegt fuer den Gebrauch von Microlink/Telecom Gold. Mit Macro 1 kannst Du Dich bei Microlink einloggen via PSS. Taste 2 macht das gleiche fuer Direktwaehler. Danach rufen beide Taste 0 auf, wo Du Deine Kennziffer und Passwort eingeben kannst.

Jedes Macro kann bis zu 240 Zeichen lang sein, aber du siehst nur die

ersten 38 im Menu. Wenn das Macro editiert wird, ist es komplett sichtbar. Ausser dem Text koennen folgende Spezialbefehle in eckigen Klammern eingegeben werden:

ÄRü Sendet ein Carriage Return. (Sollte am Ende jeder zu sendenden Zeile stehen.

Äü Sendet das spezielle Ä Zeichen.

ÄPnnü Pause fuer nn Sekunden. Zwei Zahlen von 1-99 sind erlaubt

ÄWabcdeü warten auf den Zeichenstring 'abcde'. Der String kann eine beliebige Laenge haben, und alle Zeichen werden geprueft. Z.B. ÄWPasswort:ü wartet auf 'Passwort:' oder 'PASSwort:'

ÄHü Stoppt das Macro bis der Gegencomputer keinen Text mehr schickt. 15 Sekunden danach macht das Macro weiter.

ÄGnü Geht zu einem anderen Macro. G3 startet Macro 3

ÄB+ü Oeffnet Speicherbuffer und speichert jeden Text bis:

ÄB-ü Schliesst Speicherbuffer
Diese 2 Bufferbefehle arbeiten nicht, bei Transmit, Receive und im Auto-Print Modus

Ausser im ÄWxxxxxü Kommando duerfen nirgendwo Leerzeichen zwischen den Klammern sein. Wenn der Macro Text eingegeben ist, RETURN druecken. Danach kannst Du ein anderes Macro editieren, oder mit RETURN zum Hauptmenu gehen. Macros werden gespeichert mit SAVE CONFIGURATION.

COMMUNICATE

Die obere Statuszeile gibt Auskunft ueber die Baud-Rate, die untere informiert ueber den verbleibenden freien Speicherplatz, ueber den aktiven Modus (transmit/receive) und den gewaehlten Dateinamen.
Waehrend der Kommunikation kannst Du einige Funktionen ausfuehren ohne eine Zeile des Textes zu verlieren:

OPTION bringt zum Auswahlmenu

SELECT schaltet Speicherbuffer an/aus. Ist er an, so wird der Bildschirmrand hellgruen. Der Buffer kann nicht waehrend Auto-Print, Transmit oder Receive benutzt werden.

START beginnt Transmit oder Receive. Noch einmal START beendet.

SFT CTL T sendet ein Diskfile oder den Inhalt des Buffers zum anderen Computer. Wenn sich Text im Buffer befindet, wirst Du gefragt, ob Du ihn senden willst, oder ein Disk-File laden willst. 'N' sendet Bufferinhalt. 'Y' loescht den Buffer und sendet neues File nach der Dateinamen-Frage.
Dann den Filter-Mode eingeben:
ATARI wenn du mit einem anderen 8-bit ATARI telefonierst
STANDARD fuer normale Kommunikation
EXPANDED fuer nicht-ASCII Zeichen
Danach wird die Datei in den Buffer geladen. START sendet ab.

SFT CTL R Ein File empfangen. Arbeitet genau wie Transmit ausser das man nicht zwischen Datei und Buffer waehlen kann.

SFT CTL W oeffnet/schliesst Fenster. Sechs Zeilen am unteren Bildschirm sind fuer Texte reserviert, die man machen kann, waehrend man weiter Text empfaengt. RETURN sendet den Fensterinhalt ab. Soll ein Carriage Return mitgesendet werden, dann einfach CTL RETURN tippen.

SFT CTL E schaltet Echo an/aus

SFT CTL P schaltet Auto Print Modus an. Jeder empfangene Text wird direkt zum Drucker geschickt. Damit das schneller geht, wird der Text im Buffer zwischengespeichert. Sollte sich schon Text im Buffer befinden, dann wird der erst gedruckt.

SFT CTL D Loescht Buffer nach Sicherheitsabfrage

SFT CTL F Waehle Filter Modus.

SFT CTL N schaltet automatischen Zeilenvorschub an/aus

SFT CTL ? Xmodem an/aus

SFT CTL LEERTASTE Leerzeichen vor dem Carriage Return senden ja/nein

SFT CTL n Sende Macro n (0-9) ab

ATARI TASTE Bildschirmfarben aendern

START Texthelligkeit

SELECT/SFT SELECT Bildschirmfarbe/Helligkeit

OPTION/SFT OPTION Rahmenfarbe/Helligkeit

RETURN geht wieder ONLINE

BUFFER OPTIONS

Am unteren Bildschirm sind zwei Zeilen, die die aktuelle Buffergroesse angeben, und den verbleibenden freien Bufferplatz anzeigen.

DIRECTORY Disk-Inhalt und weitere Diskoptionen

LOAD BUFFER Laedt eine Datei von Disk die gesendet werden soll. Zuerst Frage nach dem Dateinamen, dann Sicherheitsabfrage ob Bufferinhalt geloescht werden soll. Bei 'N' wird die Datei an den Bufferinhalt angehaengt

SAVE BUFFER Speichert Bufferinhalt auf Disk

TRANSMIT FILE Der schnellste Weg zum Upload einer Datei. Fuehrt direkt zum Comm-Bildschirm und wartet im Fenster auf einen Dateinamen. Dann Auswahl des Filter-mode. START beginnt Uebertragung. (wie CTL SFT R)

RECEIVE FILE wie bei Transmit, nur empfangen einer Datei (CTL SFT R)

COPY FILE Da Mini Office die DOS 2.5 Ramdisk unterstuetzt, brauch man einen schnellen Weg, um Daten zum Laufwerk zu bringen diese Option fragt zunaechst nach dem Quell-Dateinamen, dann nach dem Zielnamen.

VIEW BUFFER Bufferinhalt auf Bildschirm ansehen. Mit Leertaste anhalten und weiterlesen. ESC verlaesst die Option
WIPE BUFFER Loeschen des Buffers nach Sicherheitsabfrage. (CTL SFT D)
BUFFER TYPE Umschalten zwischen kein Buffer und Speicherbuffer. Wenn der Buffer fuer Auto-Print benutzt wird, kann man nicht umschalten. (wie SELECT im Communikation-mode

PROTOCOL OPTIONS
Soll ein anderes System als Microlink/Telecom Gold benutzt werden, so kann man hier die verschiedenen Parameter einstellen.
BAUD RATE Du kannst zwischen drei Uebertragungsgeschwindigkeiten waehlen, abhaengig vom benutzten Modem. Da das Standard ATARI Interface keine gesplittete Baud Rate zulaesst, gibt es keinen 1200/75 Modus. Du kannst mit RETURN zwischen 300, 600 und 1200 Baud waehlen.
XON/XOFF Voreinstellung ist ON. (wie SFT CTL ?)
PARITY Voreinstellung ist NONE (keine). RETURN schaltet zwischen ODD, EVEN und CLEAR (loesch) Paritaet
FILTER Bei Kommunikation mit einem anderen Atari setze Filter auf ATARI ATASCII. Die meisten anderen Computer, wie Microlink/Telecom Gold gebrauchen STANDARD ASCII. Dieses beinhaltet Zeichen von CTL A bis CTL Z. Bei schlechter Uebertragung sollten diese Zeichen abgeschaltet werden mit FILTERED ASCII. (wie SFT CTL F)
SAVE CONFIGURATION Speichert alle Parameter, auch die Bildschirmfarben auf Disk. Nach Druecken von RETURN wird der Name COMMDEFS.DAT benutzt, der automatisch beim Booten geladen wird.
LOAD CONFIGURATION Laedt gespeicherte Parameter von Disk
DISPLAY OPTIONS Bringt zum Display Options Menu

DISPLAY OPTIONS
AUTO PRINT MODE Wenn dies eingeschaltet ist, geht jeder Text, der auf dem Bildschirm zu sehen ist, auch an den Drucker. waehrend Auto Print arbeiten nicht die Funktionen:
Load/Save Buffer
Transmit/Receive File
Wenn der Buffer schon Text enthaelt, wird dieser zuerst gedruckt. (wie SFT CTL P)
PRINT AFTER Bestimmt Buffergroesse bei Auto-Print. Normal auf 500, kann der Buffer eingestellt werden auf Werte zwischen 125 bis 8000 Zeichen.
AUTO LINE-FEED Manche Systeme brauchen einen Zeilenvorschub nach Return. Voreinstellung ist OFF (AUS). (wie SFT CTL N)
ECHO Voreinstellung ist OFF. (wie SFT CTL E)

WINDOW Bringt ein Fenster mit sechs Zeilen auf den unteren Bildschirm
auf dem Text eingegeben werden kann, waehrend noch per
Telefon Text empfangen wird. Nach RETURN wird der vorbreitete
Text abgeschickt. Wenn Zeilenvorschub ein Teil des Textes
sein soll, dann einfach CTL RETURN eingeben. (SFT CTL W)
SPACE BEFORE RETURN sendet ein Leerzeichen.vor jedem RETURN.
PROTOCOL OPTIONS bringt zum Protokoll Option Menu

Uebersetzung: AUSSIE Gruesse an ABBUC